核心思想：

用网格分割空间，用三维柏林噪声定义的向量方向来确定通过该网格时向量场给粒子施加的力向量。

代码分析：

1. 变量：

一个粒子数组列表存储运动粒子

一个向量数组存储网格向量

2.particle类：

Update用PVector的add函数更新粒子的速度和位置，同时利用mult函数为加速度清零。

UpdatePre将当前坐标赋值给pre。

Matchfield通过当前坐标获得所在网格的位置，间接找到对应力向量。

Apply force根据f=m\*a得到加速度

注意：

1. background(0);放在setup函数中，不清屏，绘制时设置点和线的透明度可以得到深浅叠加的图案效果。
2. particle的几个函数位置：

wrap要在match Field和display之前，因为粒子可能跑到边缘之外，那么match Field便找不到Vector，同时也无法绘制该粒子。

1. stroke函数中alpha的利用对于绘制图像层次有很大帮助，要善于运用。
2. 可以通过修改set Field中的 gridX、gridY、theta的常量系数、inc（噪声坐标增量）和vector的Mag（长度）来改变粒子运动形状。通过display的stroke来修改颜色。